Nr.46
12.11.98
FF 13,00 • FL 3,65 • LIRE 3500 • PTAS 325 • LFRS 75 • FT 450
E 19002 C
4 398550 003203 46
sFr. 3.40 S 25,– DM 3,20

Walt Disneys

MICKY MAUS

MAGAZIN

Das neue Video- und PC-Spiele-Magazin für Einsteiger ist da

ALLE TOPSPIELE !

SPIELE
TESTS
TIPPS
TRICKS

ALLE SYSTEME !

GAMEBOY
PLAYSTATION
PC
NINTENDO 64

VIEL SPASS !

COMICS
RÄTSEL
EXTRAS
+ MEHR

ENDLICH DA!
Und speziell für dich!
Ab 12.11.98 im Handel

DM 6,80
Sfr 6,80
ÖS 49,-

DAS VIDEO- UND PC-SPIELE-MAGAZIN

Maus Klick

Spiele-CD Vollversion

über 100 Tipps+ Tricks

Alle Spiele-Hits dieses Winters:

Earthworm Jim 3D

Gex - Enter the Gecko

und viele mehr!

Extra: 2 Super-Poster

Zelda 64

toller Isnogud Comic

Plus: +Rätsel +Spaß +Gewinne

PC
Nintendo 64
PlayStation

Maus Klick

SO MACHT SPIELEN EINFACH SPASS!

+ SUPER EXTRA:

mit CD-ROM-Vollversion
"Archibald Applebrooks Abenteuer"
plus verschiedene Demo-Spiele!

InHaLt

COMICS

DONALD DUCK 4
Zauberkunststücke

DONALD DUCK 16
Verschollen im All

DONALD DUCK 26
Ritterliche Zeiten

scan + edit: tommy5772

MICKY MAUS 46
Die Maske des Superhelden

Micky kämpft als Roter Retter gegen die Entenhausener Ganoven.

EXTRA Teil 1

32 Trendy Handy

Gewinnspiel: 40
Rubbel SPASS
10x eine Familien-Flugreise ins Disneyland Paris zu gewinnen!

Elektronik-Modul mit 9 Sounds

Sammlung:
Jubiläums-Sammlung
48 Magazin Nr. 5

14 Witze, Tipps und Tricks

STREICH DER WOCHE

24 Traumberuf: STUNTMAN

58 Totaler Telefonspaß

60 ZAPP

62 Lachparade

Walt Disneys

Donald Duck

Zauberkunststücke

Carl Barks (Story und Zeichnung)

Wie habt ihr das nur gemacht?

Tut uns Leid, Onkel Donald, aber…

…das können wir…

…dir nicht sagen.

Zauberkünstler verraten ihre Geheimnisse nicht, das ist so.

?

Hahaha! Er ist voll drauf rein-gefallen!

Sollen wir ihm nicht noch sagen, dass wir ihm die Karte vorhin bei seinem Nickerchen unter die Mütze gelegt haben?

Nix da!

Ist doch gut, wenn er denkt, dass wir zaubern können, hoho!

Die haben mich vorhin ganz schön an der Nase herumgeführt, die Kinder… und das Schlimmste ist, ich weiß nicht mal, wie sie's angestellt haben.

Aber ich lass mich von denen nicht foppen! Ich werd's ihnen heimzahlen, jawohl… ich lerne **auch zaubern!**

Zeigen Sie mir alles, was Sie auf Lager haben, Herr Permoser! Geld spielt keine Rolle.

SCHWERT SCHWERT

SCHERZ-ZGARRE

5T

PARZIVAL PERMOSER
SCHERZARTIKEL, ZAUBEREIBEDARF
UND SONSTIGE
MERKWÜRDIGKEITEN

Später …

So, die Jungs schlafen tief und fest. Da kann ich alles auspacken und mit Üben anfangen.

HERRN DONALD DUCK

PER BOTEN!!

Schon bald hat man es zu einiger Fertigkeit gebracht…

Übung macht den Meister, das gilt auch in der Magie.

Ich glaube, ich kann es wagen, morgen eine kleine Vorstellung zu geben.

So…

Sagt mal, wann fängt's denn endlich an? Das dauert ja ewig.

Eben.

TÄTERÄ-TÄÄÄ!

Hochverehrtes Publikum, Sie sehen vor sich **Donaldo Ducko,** den weltberühmten Zauberer, der Sie ins Reich der Magie…

…entführen wird. Zuerst ein **Kartenkunststück** der einfacheren Art!

Beachten Sie den Zylinder… kein doppelter Boden, nichts. Ich werfe die Karte hinein…

…und nun staunen Sie, was damit unter dem Einfluss meiner beschwörenden Hände geschieht.

Ist...

...ja...

...toll!

Das ist noch längst nicht alles!

Nun werfe ich ein Holzklötzchen in einen **Fleischwolf**...

...und das ist das Ergebnis.

KNIRSCH!

Was sagt wohl das Häschen dazu?

He, nicht! Du spinnst wohl!

Das ist Tierquälerei!

Hör sofort auf!

Habe ich das hochverehrte Publikum in Unruhe versetzt? Keine Sorge!

KNIRSCH!

O Mann, das war echt Spitze!

Zeig uns noch mehr, Onkel Donald!

Gut, einen noch… den Trick mit der **Kiste.**

Vor euren Augen werde ich einen ausgewachsenen Bernhardiner zersägen.

Keine Angst, Bolivar, es tut nicht weh.

KLACK!

Nein, Onkel Donald, nicht!

Der arme Bolivar!

Wieso? Sieht der Gute etwa aus, als hätte er Schmerzen? Wohl kaum!

KLACK!

Tatsächlich! Und dabei haben wir doch genau gesehen, wie du ihn mittendurch gesägt hast.

Wie hast du das nur gemacht? Bitte, sag's uns!

Tut mir Leid, aber Zaubekünstler verraten ihre Geheimnisse nicht. Das ist so!

Wir müssen unbedingt rauskriegen, wie seine Tricks funktionieren.

Leicht wird das nicht.

Hört mal, er telefoniert mit Tante Daisy.

Ja, meine Show war ein voller Erfolg… du willst sie sehen? Aber gern, komm doch vorbei!

Dürfen wir die Vorstellung auch noch mal sehen, Onkel Donald?

Nein!

Einmal reicht für euch. Geht im Garten das Unkraut jäten, solange Tante Daisy da ist.

Das ist echt gemein von ihm!

Der will nur nicht, dass wir ihn durchschauen.

Schleichen wir uns doch ins Haus und sehen uns seine Apparate einfach mal an!

Und während Donald für Daisy die Tür öffnet…

Zuerst zu dem Trick mit dem Häschen. Ich werd mal unter den Tisch krabbeln.

Und ich seh mir den Fleischwolf an.

Wen haben wir denn da?

Nur wenig später…

Beachten Sie den Zylinder! Ich werfe eine Karte hinein…

…und nun staunen Sie, was meine magischen Hände damit anstellen.

Aha, so macht er das also.

Haha! Normalerweise kommen da aber Kaninchen raus!

Was hast du hier verloren? Marsch, zurück an die Gartenarbeit, Bengel!

Weiter geht's! Ich werfe ein Holzklötzchen in einen Fleischwolf…

Das kennen wir!

Siehst du das Pedal? Ich glaube, wenn man drauftritt, werden die Messer abgestellt.

Ja, und alles bleibt heil.

Bitte, nur noch kleinste Stückchen! Wenn Sie mir Ihre Handtasche geben, meine Dame, drehe ich sie hier ebenfalls durch, aber ohne dass sie einen Kratzer abkriegt.

Bist du dir da ganz sicher?

Aber selbstverständlich, Daisy.

Wir stecken einen **Holzkeil** unter das Pedal, dann werden wir ja sehen, ob wir mit unserer Vermutung Recht haben.

Sie sehen, meine Dame, dass ich an der Maschine nichts verändere.

Mit diesen Worten tritt man aufs Pedal – jedoch…

HOLZ-KEIL

Donald! Meine gute Tasche!

Mir steht der Verstand still!

Schwacher Trost! Ich hab jedenfalls genug von diesem Unsinn!

Sieh dir noch meinen nächsten Trick an! Ich kaufe dir auch eine neue Tasche.

Das ist der mit dem Durchsägen in der Kiste.

Dann sollten wir die Kiste mal näher untersuchen.

Aha, so geht das also vor sich! In der Mitte hat die Säge **keine Zähne.**

Ich denke, das lässt sich ändern.

Hier, ich hab ein Stück Pappe so ausgeschnitten, dass wir es genau dazwischen kleben können.

Jetzt sieht es wieder so aus, als ob die Säge ganz wäre.

Komm, Daisy, leg dich in den Kasten! Ich säge dich durch und dir wird trotzdem nichts passieren.

Von wegen! Mach deine komischen Experimente mit wem du willst, aber nicht mit mir!

Gut, dann schlüpfe **ich** in die Kiste und **du** sägst **mich** durch.

Na ja, wenn du unbedingt darauf bestehst…

Da stimmt doch was nicht! Ich kann spüren, wie es mich am Bauch kitzelt.

Kreisch! D-die Kinder haben eine **richtige Säge** eingesetzt! Ich bin verloren!

Das war also das Schicksal, das du mir zugedacht hast! Donald, du bist ein Unhold!

RUMMS!

Halt, Daisy, lass dir erklären...

Das ist alles nur eure Schuld!

Tu uns nichts, wir zeigen dir auch ein Kunststück.

Und zwar eines, was du noch nie gesehen hast. Das ist besser als alle Tricks von dir zusammen.

Ach ja?

Also, Tick legt sich in die Kiste und dann sägen wir ihn durch. Mit der Säge, die drin ist!

Unmöglich! Ich hab die Zähne **gesehen und gespürt!**

Okay, Jungs, ich bin gespannt.

Es tut überhaupt nicht weh, Onkel Donald.

Das ist ja nicht zu fassen! Wie macht ihr das?

Tut uns Leid, aber Zauberkünstler verraten ihre Geheimnisse nicht... das ist so.

Inzwischen wird er entdeckt haben, dass die Säge aus Pappe war.

Und toben wie verrückt! Aber bis dahin sind wir längst bei Oma!

Redet nicht, lauft!

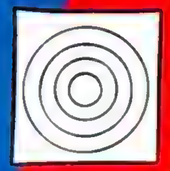
ERPELSDORF 15 KM

ENDE

Witze, Tipps und Tricks

Streich der Woche

Psycho-Zielscheibe



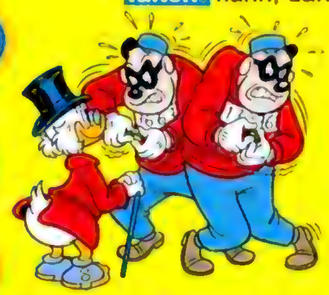
Male auf ein Stück Papier eine kleine Zielscheibe. Suche dir ein Opfer und mache ihm diesen harmlosen Vorschlag:

Das ist eine **Psycho-Zielscheibe,** Onkel Donald! Leg mal deinen **Finger drauf!** Wir sagen dir dann **deine beste Eigenschaft.**

Na, so was!

Klein-und-kleiner-Geld

„Meine Herren!", fordert Generaldirektor Duck seine „Geschäftsfreunde" von der Panzerknacker AG auf. „Wer einen meiner Zehntalerscheine **siebenmal aufeinander falten*** kann, darf ihn behalten!"



Probier's aus oder lass jemanden falten! Keine Angst, der Zehner (oder jeder andere Geldschein) bleibt bei dir.

Keiner packt den siebten Falz!

Achtung: „Siebenmal **aufeinander falten" heißt, mit jedem Falz den Geldschein neu **halbieren!** Sieben Falze **nebeneinander** zu machen – klar, das kann jeder!*

Biep, biep, biep - ich hab dich lieb!

Aus Oma's Witzekiste

Oberwitz Nummer 63

„Herr Ober, bitte den Geschäftsführer! Ich habe einige Beschwerden."
„Sie sind hier in einem Restaurant, mein Herr, nicht im Krankenhaus!"

Foto: Interfoto

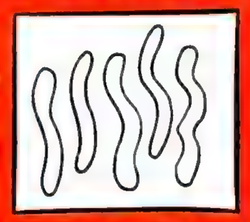
Drudeln: die nächste Runde

Spaßknobeln im Viereck

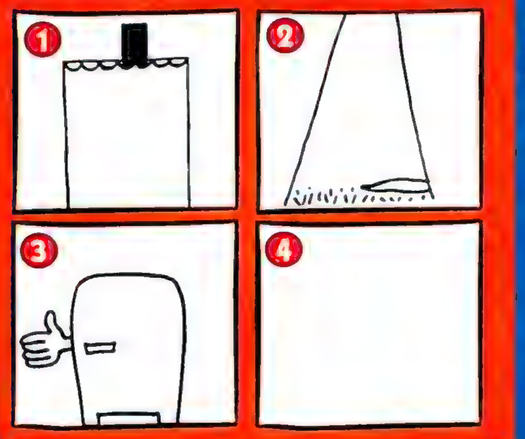
Ja, was haben wir denn hier?

Erfahrene Drudologen wissen's gleich: Es handelt sich natürlich um **Regenwürmer in der Disco!**

Begriffen? Dann mach dich an die anderen vier Drudel! Für alle Fälle stehen die Auflösungen rechts unten auf dieser Doppelseite!



Für Drudel braucht man nur drei Dinge: Papier, Stift und einen Rater. Das funktioniert überall.



Unterwasser-Hockey

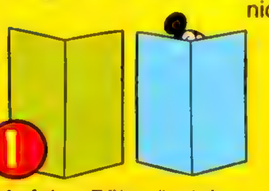
Wo spielt man Hockey? Auf Rasen oder auf Eis. In Südafrika gibt's noch eine dritte Möglichkeit: auf dem Boden eines Pools – mit Wasser drin!

Einfach zauberhaft

Die magischen Wände

Kein Trick für zwischendurch – aber **der** Hit für bunte Abende und Familienfeiern!

Ihr braucht: zwei klappbare Pappwände, etwa von einem sehr großen Karton (Waschmaschine). Bei uns sind die magischen Wände blau und grün – das müssen sie aber nicht sein!



1 Auf der „Bühne" stehen die magischen Wände. Hinter der blauen ist Micky versteckt, das weiß aber niemand!

2 Goofy hebt die grüne Wand hoch und stellt sie direkt neben die blaue. **Micky krabbelt jetzt schnell hinter die grüne Wand!**

3 Goofy nimmt die blaue Wand und stellt sie hinter die grüne – und hinter Micky!

4 **Hokus-pokus! Aus dem Nichts taucht Micky auf!**

Irre Viecher! **Schweinebiss**

„Bitte das Schwein nicht streicheln! Es beißt Fremde!" Der Stromableser in San Diego, Kalifornien, hätte diese Warnung vielleicht zur Kenntnis nehmen sollen. Er tat's nicht – und so ist das Ende unserer Geschichte bitter: Mann im Krankenhaus, Schwein im Schlachthaus!

A Schornsteinfeger in der Dusche
B Eidechse geht vorm Zelt vorbei
C Mann im Kühlschrank beim Rechtsabbiegen
D Weiße Mäuse im Schneesturm

EV-MM 4698/1

WALT DISNEYS
DONALD DUCK

Verschollen im All

Trotz allen Fehlschlägen sucht Entenhausen unverdrossen nach außerirdischem Leben…

Das ist sie… die DIR*! Ein Traum von einer Raumfähre!

DIR

D 96441

*Düsengetriebener Interstellarer Raumgleiter.

Wenn sie zurückkehrt, werden wir wissen, ob es Leben auf Zeta Zentauri gibt.

Irre!

Komm schon, sonst versäumen wir noch die Vorführung des **Erkundungsroboters.**

Kernstück der Mission ist **Spürobot I.** Er hat die Aufgabe, fremde Lebensformen zu orten und in seinem Laderaum zu horten.

SPÜROBOT I

Zu Demonstrationszwecken werden wir dieses Mäuslein vor seiner Sonde platzieren.

Shann Crall (Story), **Sabaté** (Zeichnung)

He, das Gerät ist ja wie geschaffen für Onkel Dagoberts Geldspeicher…

SPÜROBOT I

…als Mäuse-, Hexen- und Panzerknackerfänger. Ich brauche ein Foto davon.

Warte, Onkel Donald…

Ja, ja, falls er für die Idee eine Belohnung springen lässt, kriegt ihr auch was von ab.

Begeben wir uns nun hinüber zur Startrampe, um einen Blick auf die technischen Details der DIR zu werfen.

Aber Onkel Donald, der Fotoapparat…

Ihr bekommt ihn nachher wieder.

Vergiss es, dem ist nicht zu helfen.

Jetzt, wo alle weg sind, kann ich ungestört ein paar Nahaufnahmen machen.

Kreisch! D-der ist ja noch an!

Nicht! Ich bin eine **bekannte** Lebensform!

Waak!

He?

SPÜROBOT I

Inzwischen...

...wird die unbemannte Raumfähre ferngesteuert und mit vielfacher Lichtgeschwindigkeit durchs All gleiten. Da Spürobot I unmittelbar nach der Landung seine Arbeit aufnehmen wird, rechnen wir noch heute Abend mit ersten Bildern von Zeta Zentauri.

KLATSCH!

KLATSCH!

KLATSCH!

BRAVO!

Wo steckt bloß Onkel Donald?

SPÜROBOT I

Weit kann er nicht sein... aber wenn er nicht bald aufkreuzt, verpasst er wieder mal das Beste.

...zwei, eins...

...Start!

11 HASENSTARKE SNOWBOARDS ZU GEWINNEN!

SCHREIB AN QUICKY UND GEWINN EIN OBERCOOLES QUICKY-SNOWBOARD VON NIDECKER. EINFACH DIE UNTENSTEHENDE GEWINNFRAGE BEANTWORTEN UND AB GEHT DIE POST! ÜBRIGENS: DIE KOSTENLOSE NESQUIK KIDS NEWS, QUICKYS ANGESAGTES MAGAZIN MIT DEN NEUESTEN TIPS, INTERVIEWS UND BERICHTEN, KANNST DU GLEICH MITBESTELLEN!

Bitte vervollständige den Satz:

NESQUIK - weil's . . . . .

schmeckt und . . . . . weckt!

☐ Ja, ich will die KIDS NEWS kostenlos bestellen.

Absender:

Name: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

An NESQUIK Gewinnspiel
Postfach 200 100, 63494 Seligenstadt

Teilnahmebedingungen: Einsendeschluß ist der 15.01.1999. Teilnehmen kann jeder, ausgenommen Mitarbeiter der NESTLÉ Deutschland AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NESQUIK - WEIL'S PRIMA SCHMECKT UND KRÄFTE WECKT!

Stöhn! Mein Schädel…

Wo bin ich hier?

Aufmachen! Wieso hört mich keiner?

Ach so, man hat mich in die Abstellkammer verfrachtet.

Na, diesen Raumfahrt-heinis werd ich gehörig den Marsch blasen.

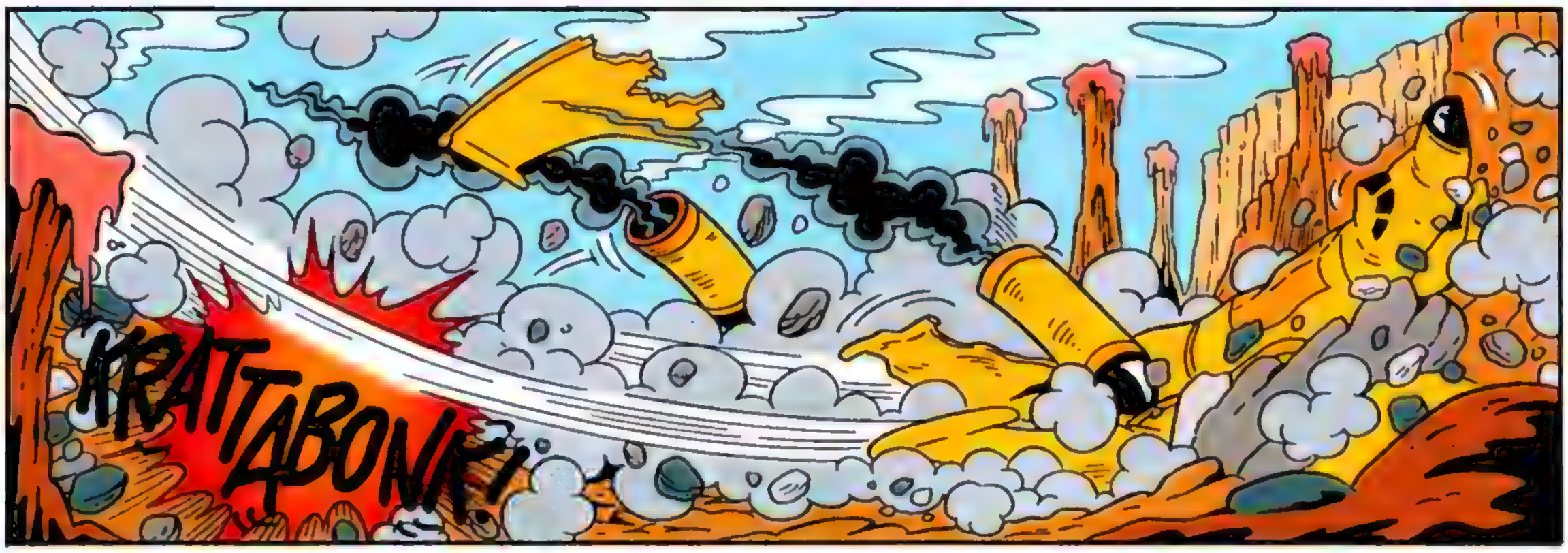
Huch! I-ich bin im Weltall!

Ich will aber nicht nach Zeta Zentauri, nngks… kehr um, blöde Kiste!

KRACKS!

Upsa!

O nein! Das war der Autopilot!


KRATTABONK!

Schon wieder auf den Kopf.

Trotzdem, ich mache schnell ein paar Bilder… für den Fall, dass ich je wieder zur Erde zurückkommen sollte.

Zzzur Erde wollen Sie? Wir könnten Sie dorthin mitnehmen, wenn Sie wollen.
Was?

Das… das wäre wirklich toll!
Steigen Sie ein. Wir machen da ganzzz in der Nähe Urlaub.

Um die Jahreszzzeit tun das alle Zzzetoiden. Sie hatten Glück, uns hier noch zzzu treffen.

Darf ich ein Foto von Ihnen machen? Sonst glaubt mir das alles zu Hause keiner.
Bitte, nur zzzu!

Bald...

Zzzetade!

Äh... ade!

DONALD DUCK

Dein Inhalt wird mich reich und berühmt machen. Man wird Filme über mich drehen, vielleicht sogar einen Comic zeichnen...

...sucht man im Entenhausener Raumfahrtzentrum noch immer fieberhaft nach einer Erklärung für das DIR-Debakel auf Zeta Zentauri.

Nun, **ich** kann das alles erklären.

Onkel Donald! Wo warst du denn?

Auf Zeta Zentauri. Eine fliegende Untertasse hat mich zurückgebracht.

Klar, was sonst? Hahaha!

Lacht nur! Aber ich kann es beweisen, ich habe alles auf Film!

Huahahaha!

Kaum, da ist nämlich noch gar keiner drin. Den wollten wir erst noch einlegen.

Was?

(Filmriss)

Fast möchte man ihm den Käse glauben...

ENDE

ACHTUNG

ZNAP™

ZNAP VIRUS AUSGEBROCHEN!

3551
ZNAP Jet.
Der Jet ist zum Ablieben bereit – oder zur Umwandlung in ein riesiges Monster.

31 ALTERNATIV MODELLE

3581
ZNAP F1 – Renner mit Koffer.
Ein kleiner Umbau, und ein Raumschiff wartet auf den Countdown.

43 ALTERNATIV MODELLE

3531
ZNAP Bike.
Für rasante Rennen! Umbau in ein Fun-Mobil ist kein Problem.

13 ALTERNATIV MODELLE

3552
ZNAP Helikopter mit Motor.
Der Motor und die zwei Rotoren sorgen für Action, und durch wenige Veränderungen entsteht daraus ein U-Boot.

22 ALTERNATIV MODELLE

30 ALTERNATIV MODELLE

3571
ZNAP Black Racer mit Motor.
Einfach starten und schon erlebt man Abenteuer ohne Ende. Kann in Sekunden zu einem Space Shuttle umgebaut werden.

6-12

TRANS FORM

9V MOTOR

NEU

RIESIG. SCHNELL. TRANSFORMIERBAR.

LEGO

™ & © 1998 LEGO Co. LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen. http://www.LEGO.com

Traumberuf

STUNTMAN

Sie springen von Hausdächern, lassen sich in Brand stecken oder fahren mit Autos ineinander: Stuntmänner gehören zu Actionfilmen wie das Salz in die Suppe. Wir verraten dir alles, was du über diesen ultra-spannenden Beruf wissen musst.

Feuer-Stunt zur TV-Serie „Der Clown“

EV-MM 4698/5

Auf Deutsch

Stuntman ist ein englisches Wort. Übersetzt bedeutet „Stunt“ Schaunummer und „man“ Mann. Schaunummer-Mann klingt aber ziemlich uncool, oder? Übrigens: Es gibt auch Stuntgirls - Schaunummer-Mädchen.

Viel Training

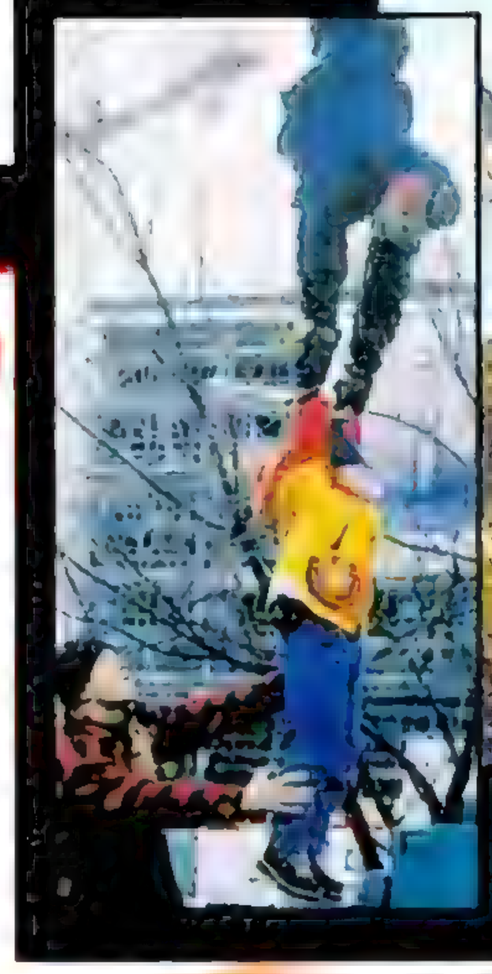
Stuntleute treiben sehr viel Sport Joggen, Schwimmen, Fußball. Zusätzlich haben die meisten einen Kampfsport wie Judo gelernt. Denn perfekte Körperbeherrschung ist eine wichtige Voraussetzung für jeden gelungenen Stunt.

Zum Verwechseln

Meist treten Stuntmänner als Double (= Doppelgänger) von berühmten Schauspielern auf. Damit sie diesen Stars möglichst ähnlich sehen, werden sie von Maskenbildnern mit Schminke, Perücke und Kostüm zurechtgemacht.

Frei ab 18

Kinder und Jugendliche dürfen nur bei **harmlosen Filmszenen** mitspielen. Als echter Stuntman musst du dagegen mindestens **18 Jahre** alt sein. Deshalb werden Kinder in Filmen meist von **kleinen Erwachsenen** gedoubelt.



Flugzeug-Stunt zu dem Actionfilm „Cascadeur“

Action-Penne

In Düsseldorf gibt es die einzige **deutsche Stuntschule.** Hier kann man zum Beispiel lernen, wie man sich prügelt, ohne sich oder seinen Gegner zu verletzen. **Auch Motorrad fahren durch brennende Autos** steht auf dem Lehrplan.

Auto-Stunt zu „Alarm für Cobra 11“

Mickys Faust berührt in Wirklichkeit Goofys Kinn gar nicht

Perfekte Planer

Stuntkoordinatoren bereiten den Stunt vor und **planen den Ablauf.** Sie sind genauso wichtig wie die Stuntmänner, weil sie dafür sorgen, dass bei gefährlichen Aktionen wie Autocrashs alles glatt läuft. Viele Koordinatoren waren früher selbst Stuntmänner.

Fotos: RTL, Angel Falls

Walt Disneys

Donald Duck

Ritterliche Zeiten

In Entenhausen muss man stets auf alles Mögliche gefasst sein ...

Wach ich oder träum ich? Ein **Ritter** in Entenhausen?

H 8154

Und auf dem Marktplatz wird ein ganzes Ritterlager aufgebaut, mit Zelten und einer Tribüne, wie bei einem richtigen Turnier...

Das muss ich sehen! Das glorreiche Zeitalter der Ritter hat mich schon immer interessiert.

Ah, welch ein erhebender Anblick! Strahlende Helden in blinkendem Harnisch, edle Jungfrauen in feinsten Gewändern!

Was mag sich wohl hier drin verbergen? Vielleicht König Artus' Tafelrunde?

Aber... unglaublich! Das sind ja Tick, Trick und Track in **Lumpen!**

Von wegen Lumpen! Das ist genau die Kleidung, die ein Stallbursche trägt.

Wir machen nämlich beim großen **Ritterfest** mit, Onkel Donald. Und Stallburschen waren damals sehr angesehene Männer.

Volker Reiche (Story und Zeichnung)

Bei welchem Ritterfest?

Ja, liest du denn keine Zeitung? Der Bürgermeister spielt den König Artus, und alle Bürger der Stadt sind aufgerufen, sich an dem Fest zu beteiligen.

ENTENHAUSEN GROSSES RITTERFEST IN ENTENHAUSEN

Wenn du auch mitmachen willst, musst du dich beim Bürgermeister melden. Er verteilt die Rollen.

Vielleicht kannst du uns ja bei den Pferden helfen?

Ich, ein niederer Stallknecht? Kommt nicht in Frage!

So hört mich denn, ihr Bürger dieser Stadt, wer will die Hauptrolle des starken Ritters übernehmen?

Das ist meine Rolle!

Man stelle sich vor, ich, mitten auf dem Festplatz, bestaunt vom gemeinen Volk…

Ich, ich!

Hier bin ich, **Ritter Donald!**

Äh… wie meinen?

ZISCH!

Dass Sie Ihren starken Ritter gefunden haben! Also her mit dem Schwert!

Hoppla! Das Ding ist ja schwer wie Blei!

Auuuu!

KLONG!

Manieren sind das!

Vor-drängler!

Das ist nicht besonders ritterlich!

Geben Sie's auf! **Ich** spiele den Helden!

Tja, da hab ich wohl etwas zu kräftig zugepackt. Aber wenn Ihr erlaubt, teurer König, so will ich Euch gerne zeigen, wie ich damit umzugehen vermag.

Hm… na gut. Stellen Sie sich vor, die Seile dort seien Schlangen, die mich, den König, bedrohen.

Die Biester sind schon so gut wie erledigt.

Wohlan, auf ein Neues! Und ich denke, wenn ich das Schwert mit etwas mehr Mumm hochwuchte, müsste es klappen.

GROSSES RITTERFEST IN ENTENHAUSEN

Hau ruck!

Obacht, Mann!

Alle Wetter, das ist ja wirklich schwerer, als man glaubt! Wo sind jetzt diese blöden Seile, äh… Schlängen?

Huch! Ich verlier das Gleichgewicht!

DENG!

Pardon, schönes Fräulein!

Vorsicht!

GROSSES RITTERFEST IN ENTENHAUSEN

Milky Way®

Crispy Rolls

BASTEL HiTS FÜR KiDS

Zum Schenken & Sammeln

Geschenke kaufen? OUT! OUT! OUT!

- Mega in: tolle Ideen selber basteln.
- Deshalb jetzt nur bei Milky Way® Crispy Rolls:
- 1 von 9 tollen Bastel-Tips mit Ideen zum Nachbasteln.
- Zum Verschenken. Zum Sammeln. Zum Spaß haben.

PLATSCH!

ASSES
RFEST
IN
ENTENHAUSEN

Ich glaube kaum, dass die Ritter in den alten Zeiten so gekämpft haben.

Ist mir klar!

Aber das ist nicht meine Schuld. Sehen Sie selbst, das Schwert ist stumpf wie sonst was!

Schwerter müssen scharf wie Rasierklingen sein, das weiß doch jedes Kind.

Ja, das stimmt. Meines müsste auch dringend geschliffen werden.

Meines ist total verrostet.

Sagen Sie, können Sie eigentlich Schwerter schleifen?

Sicher! Besser als jeder andere!

Nun gut, dann ernenne ich Sie zum **königlichen Waffenmeister.**

Hier, mit meinem können Sie gleich anfangen.

Die hier hätten's auch schwer nötig.

Am besten wird's sein, Sie richten sich im Pferdezelt ein. Da sind Sie, äh... ist Ihnen niemand im Weg.

Waffenmeister? Nicht übel, Onkel Donald!

Wenn dann die Ritter mit ihren blitzenden Schwertern daherkommen, haben sie das nur dir zu verdanken.

SCHRAPP! SCHRAPP!

Pah!

Ich denke doch nicht im Traum daran, nur die **zweite Geige** zu spielen.

Ein Donald Duck ist dazu geboren, im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen, und das werde ich auch.

Vorsicht, gaaanz lang-sam!

Mit anderen Worten, ich bringe diesen Job hier hinter mich und dann rede ich noch mal mit dem Bürgermeister. Aber mit diesem Schleifstein wird das nichts!

Na bitte, das ist doch was! Eine elektrische Schleif-maschine!

Das ist nicht richtig, Onkel Donald! Die alten Ritter haben so was nicht gehabt.

Hätten sie aber, wenn ich damals schon gelebt hätte! Passt auf, in null Komma nichts bin ich fertig!

Waaah!

SKRIIIEK!

Stell die Maschine ab!

Oh, oh… zu spät!

Gute Nacht, Marie!

Tja, das heißt dann wohl, dass der Rest auch abgeschliffen werden muss.

RRRRR!

Trendy Extra: Handy

Teil 1 Vollelektronisches Geräusch-Modul:

- sofort einsatzbereit
- komplett mit Batterien
- klingt wie echt
- 9 verschiedene Töne

Wow!

Total cool!

So funktioniert dein Geräusch-Modul:

1. Die zweite Batterie, so wie die erste, ins Modul einlegen.

2. Stromkreis an einer dieser Stellen mit etwas Metallischem, zum Beispiel einer Büroklammer, schließen. Welches Geräusch dein Modul von sich gibt, hängt davon ab, wo du den Stromkreis schließt.

tüüt, tüüt, tüüt!

Trendy Handy komplett!

Sieht aus wie echt, klingt wie echt!

Nächste Woche gibt es die schicke Handy-Box für dein Geräusch-Modul. Dann ist dein mobiles Telefon komplett!

Achtung:
Hebe den Karton, auf dem das Modul klebt, auf jeden Fall auf!
Du brauchst den Karton noch für Teil 2 deines Trendy-Handys (nächste Woche in Micky Maus)!

Teil 2 Handy-Box
nächste Woche in deiner Micky Maus!

Achtung: Leere Batterien gehören nicht in den Hausmüll!
Leere Batterien bitte umweltgerecht entsorgen.

EV-MM 4698/2

Und, was sagt ihr jetzt? Perfekt, nicht wahr?

Ich weiß nicht... das Schwert ist viel kleiner geworden.

Und wenn schon! Für andere mag es ruhig zu klein sein...

...aber für den tapferen Ritter Donald ist es gerade richtig!

Und nun werd ich dem König zeigen, was ich kann.

Mit Verlaub, o großmütiger Herr...

WEIN

...vor **Schlangen** gilt es, Euch zu schützen? So will ich denn nicht länger tändeln!

Fahr zur Hölle, Schlangenbrut!

Um Himmels willen!

Nie wieder sollt ihr meinen Herrn bedrohen!

TSCHACK!

WUSCH!

Schreck lass nach, das Fass ist los!

"RRRRRATTER!"

Kreiiiisch!

Warum hilft mir keiner?

WOSCH!

KARACH!

Na, sind Sie jetzt überzeugt? Ich meine, trotz dem kleinen Missgeschick dürfen Sie nicht das Wichtigste übersehen...

Die Bestien habe ich vernichtet, so, wie es sich für einen mutigen Ritter geziemt... hihi!

Grrr! Verschwinden Sie, Mann, aber fix!

Pah, schon wieder bei den Gäulen! Dabei war das mit diesen Schlangen doch nicht meine Idee.

KLICK!

Außerdem kämpfen Ritter meines Formats nicht gegen Schlangen, sondern gegen große Untiere, als da sind Drachen oder…

Moment mal, hab ich eben **Drachen** gesagt? Natürlich, das ist **die** Idee!

SCHNIPP!

Ich werde als **Drachentöter** gehen, und glaubt mir, die Menge wird vor Begeisterung rasen, wenn sie mich in Aktion sieht!

Und wo will der Herr Drachentöter seinen Drachen hernehmen?

Kein Problem! Im Geräteschuppen da drüben liegt genügend Krempel, um so ein Monster zu basteln.

Das reicht dicke! Eine Säge für die Zähne, Muttern für die Augen und Stroh und Draht für Haut und Haar. Alsdann, ihr Knappen, frisch ans Werk!

Ich geh schon mal rüber zu den Pferden und warte dort. Ich will nämlich sehen, wie mein Schlachtross reagiert, wenn ihr mit dem Ungetüm reinkommt.

Ist das nicht etwas riskant?

Die Pferde könnten vielleicht scheu werden.

Tut, was ich sage! Ich hab die Gäule schon richtig im Griff.

Brüder, mir schwant Schlimmes.

Der Alte übernimmt sich mal wieder total.

Seid ihr fertig?

IQ COMPUTER

UNLIMITED

Die coole Maschine zum Computern

- Anschalten und loslegen
- Starke Programme zum Computern
- e-mailen und Faxe versenden (mit separat erhältlichem Modem)
- Organizer-Funktionen für Termine und Notizen
- Lernassistenten für Computer-Anwendungen

IQ Unlimited - Der Einstieg in die große Computerwelt. Entdecke das volle Programm zum Computern.
Zum Beispiel Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, ein starkes Präsentationsprogramm, Computer-Lernassistenten, Organizer-Funktionen und eine eigene Datenbank.
Der große Vorteil: Alle Programme sind bereits installiert.
Das heißt: anschalten und loslegen! Und das erhältliche Zubehör ermöglicht noch mehr Computer-Spaß!
Erhältlich im qualifizierten Spielwaren-Handel.

VTECH®

Kicher! Warum die Jungs bloß so ängstlich sind? Schließlich ist ein Schlachtross, das ich reite, nicht minder mutig als ich auch.

Aaaaah!

Schnorch!

Du liebe Zeit, was ist denn da im Pferdezelt los?

WIEHER!

Als ob etwas die armen Tiere erschreckt hätte. Dabei sind sie doch sonst so friedlich.

STAMPF! TRAMPEL!

Ich traue meinen Augen nicht! Ein... **ein Drache!**

WIHIIIHIII!

O nein, nicht schon wieder!

Stöhn! Warum sagt mir denn keiner, dass das nur ein Traum ist?

Ist es aber nicht, im Gegenteil. Und keine Sorge, weil der Drache jetzt kaputt ist, ich bau ganz schnell wieder einen neuen zusammen.

Gar nichts werden Sie, damit das klar ist! Schreiben Sie es sich hinter die Ohren: Ich will Sie bei unserem Ritterfest nicht mehr sehen!

Das könnte Ihnen so passen! **Alle** Bürger von Entenhausen sind aufgerufen, sich an den Spielen zu beteiligen, und ich bin ein Bürger dieser Stadt.

Einen Moment, bitte…

Wir brauchten noch einen, ähem… Assistenten für den Scharfrichter hier.

Ach ja?

Das wäre doch was für Sie! Sie würden mitten auf dem Festplatz stehen, von allen Leuten bewundert werden…

Endlich haben wir uns verstanden!

Und so kommt es, dass Donald doch noch seinen Wunsch erfüllt bekommt und im Mittelpunkt des Geschehens steht – wenn auch ein kleines bisschen weniger würdevoll als erwartet…

ENDE

ANZEIGE

Rätseln, rubbeln und gewinnen!

Rubbel SPASS

Das 6-Wochen-Rätsel-Gewinnspiel!

Super-Preise zu gewinnen!

7x einen Pentium-II-Computer

233 MHz, Mini-Tower, 15-Zoll-Monitor, 32-MB-Arbeitsspeicher, 4,3-Gigabyte-Festplatte, 16fach-CD-ROM und, und, und ...
PLUS:
Disneys Kreatives Zeichenstudio!

77x eine Nintendo-64-Spielekonsole

Dabei: das Superspiel Banjo-Kazooie, damit du gleich loslegen kannst!

777x eine Geburtstagsparty bei McDonald's

Im Wert von 100 DM!

10x eine Familien-Flugreise ins DISNEYLAND PARIS

Große Schlussverlosung

Drei Personen fliegen mit Air France nach Paris, wohnen in einem der tollen Disney-Hotels und erleben drei Tage lang alles, was Europas Disney-Wunderwelt zu bieten hat! Flug, Hotel, Eintritt frei.

Spielregeln: 1x umblättern!
Gewinnzahlen: 2x umblättern!

Die Preise wurden von den Herstellern zur Verfügung gestellt

Veranstaltet vom Micky Maus-Magazin mit:

duplo + hanuta · tesa · kinder pingui · playmobil · kinder ÜBERRASCHUNG · Oral-B

playmobil

RC train

Super!
PLAYMOBIL-RC-Train:
Die ideale Spielbahn!

- Funkferngesteuert
- Riesengleisanlagen
- Superkindersicher
- Für drinnen und draußen

Neustadt

Gleis 1

Fahrkarten

Hektisches Reisefieber auf dem PLAYMOBIL-Bahnsteig: Züge fahren ein und aus, Reisende warten auf ihren Zug, die Pfiffe des Bahnbeamten gellen durch den Bahnhof. Aber in all dem Trubel nimmt sich der freundliche Zugführer sogar die Zeit, den Kindern seinen Arbeitsplatz zu zeigen. Da staunt die kleine Michaela aber...

NEU!

Noch mehr tolle Geschichten gibt's jetzt brandheiß im neuen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Hol' ihn dir bei deinem Spielwarenhändler!!

creative pool nürnberg

www.playmobil.com

Die Spielregeln:

Rubbelspaß, die vorletzte Runde! In dieser und der nächsten Woche heißt es noch einmal: Rubbeln und gewinnen! Wenn du noch keine Rubbelkarte hast, wird's jetzt höchste Zeit! Hol dir kostenlos eine - da, wo es das Micky Maus-Magazin gibt! Falls dort schon alle weg sind, bestelle dir eine bei der Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg! (Füge einen frankierten und an dich adressierten Rückumschlag bei.)

Mach mit und gewinne!

Chance 1

Rätseln, rubbeln und gewinnen!

1. Gewinnzahlen errätseln!

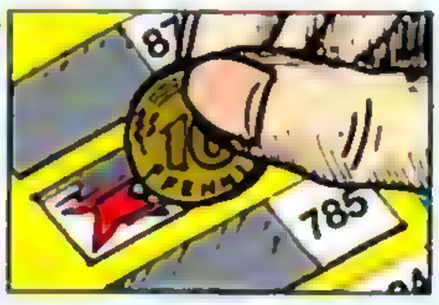
Von Micky Maus 42 bis Micky Maus 47 kannst du jeweils **vier Gewinnzahlen** errätseln! Gerätselt wird auf der nächsten Doppelseite, alles Weitere steht dort!

2. Die Rubbelkarte

Auf der Rubbelkarte findest du **drei Gewinnblöcke** – einen gelben, einen roten und einen grünen.
In jedem Block stehen acht silberne **Rubbelfelder** mit **Kennzahlen** daneben!

3. Rubbelfelder neben Gewinnzahlen aufrubbeln!

Fertig gerätselt? Jetzt vergleiche: Kommt eine oder mehrere Gewinnzahlen auf deiner Karte vor? Dann darfst du die Rubbelfelder neben **diesen Zahlen** aufrubbeln. Achtung: Wenn du andere Felder aufrubbelst, wird deine Karte ungültig. Wo du aufgerubbelt hast, erscheinen **Markennamen.**



4. Wie du gewinnst ...

Wenn du während der 6 Wochen in **einem** Gewinnblock **vier gleiche** Markennamen aufgerubbelt hast, hast du den dazugehörigen Preis gewonnen! Beispiel: im grünen Gewinnblock einen Computer!

Wenn du gewonnen hast ...

Melde deinen Gewinn **sofort** bei der Rubbelspaß-Zentrale. **Telefon: 0 61 72-90 97 27 (aus der Schweiz und Österreich: 00 49-61 72-90 97 27).**
Das Gewinntelefon ist von Montag bis Freitag jeweils von 8 Uhr bis 16 Uhr und am Mittwoch bis 20 Uhr erreichbar. **Spätester Termin für deinen Anruf:** bis 20 Uhr am Mittwoch nach Erscheinen des Heftes, in dem du deine letzte fehlende Gewinnzahl errätselt hast!
Du kannst deinen Gewinn auch schriftlich anmelden: Schicke eine **Fotokopie** deiner Gewinnkarte per Einschreiben an folgende Adresse: **Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg.** Einsendeschluss ist auch hier der Mittwoch nach Erscheinen des Heftes, in dem du deine letzte fehlende Gewinnzahl errätselt hast. Maßgebend ist das Datum des Poststempels.

Gewinnanmeldungen, die telefonisch oder schriftlich zu spät erfolgen, können nicht berücksichtigt werden. Der Verlag kann das Spiel jederzeit abbrechen. Gibt es in einer Gewinnklasse mehr Gewinner als Gewinne, entscheidet das Los. Gewinne können nicht getauscht oder in DM-Beträge ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

Chance 2

Große Schlussverlosung

Unter **allen** Karten, bei denen **mindestens ein Rubbelfeld** richtig aufgerubbelt worden ist, verlosen wir am Schluss **10 Familienreisen nach Disneyland Paris** – und dazu alle Preise, die bis dahin nicht gewonnen wurden! Sei bei dieser Verlosung dabei – und schicke deine Karte **zwischen dem 23. November und dem 2. Dezember** an die Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg.

Hallo, Späteinsteiger!

Auch wer nicht von Anfang an dabei war, kann mitmachen!
Wie du eine Rubbelkarte bekommst, steht ganz oben auf dieser Seite. ←
Auch Felder neben den Gewinnzahlen aus früheren Heften darfst du aufrubbeln!

Gewinnzahlen
aus MM 42: 158, 314, 168, 366
aus MM 43: 234, 315, 336, 175
aus MM 44: 341, 362, 191, 159
aus MM 45: 275, 207, 302, 184

ACHTUNG: Bewahre deine Karte gut auf, denn es kommen jede Woche neue Rätsel und Gewinnzahlen und damit neue Rubbelchancen hinzu!

Also... schnell umblättern, losrätseln, und Gewinnzahlen freirubbeln!

MILCH KAKAO

Kinder FREUDE

da kommt Freude auf...

MILCH KAKAO

Kinder FREUDE

mit einer tollen Überraschung

©FERRERO'98

Kinder FREUDE

Rundherum gute Kinder-Schokolade
und innen eine Riesen-Überraschung
aus der Welt der FUNNY FANTEN

... oder eine andere
tolle Überraschung.

HAPPY BIRTHDAY MICKY MAUS 1998

Rubbel SPASS

Das 6-Wochen-Rätsel-Gewinnspiel,

präsentiert von MICKY MAUS und Kinder ÜBERRASCHUNG

Rätseln! Rubbeln! Gewinnen!

So findest du die Gewinnzahlen dieser Woche!

- **Suche diese acht Ausschnitte auf der großen Zeichnung!**
- **Verbinde die beiden Ausschnitte jedes Paares mit einer geraden Linie!** Benutze ein Lineal dazu.
- **Jede Linie geht durch eine Zahl!**

Beispiel:
Die Linie zwischen diesen beiden Ausschnitten

= XXX

*geht durch die "Zahl" **XXX!***

Die **vier "gefundenen" Zahlen** sind die **Gewinnzahlen** dieser Woche!

duplo + hanuta
tesa
kinder pinguí
playmobil
Kinder ÜBERRASCHUNG
Oral-B

Walt Disneys
MICKY MAUS

Die Maske des Superhelden

Eine Welle des Verbrechens schwappt über Entenhausen – Banken werden überfallen, Geschäfte am helllichten Tag ausgeraubt und kein Mensch kann mehr auf der Straße seines Lebens sicher sein. Die Polizei tut zwar ihr Bestes, doch gegen eine solche Übermacht ist auch sie hilflos…

Teil 1

TATÜ-TATAAA!
PÄNG! PÄNG!
KLIRR!
PAFF!
TATÜÜÜÜ!
O nein, das ist ja grauenvoll!
PÄNG! PÄNG!
ZING!
QUIIIETSCH!
WIWDC 317

Hier, ihr Bullen, ich hab ein bombiges Geschenk für euch, haha!
ZISCHEL!

KA-ROMMS!

Hoffentlich ist den Männern nichts passiert.
KRÄCH!
POLIZEI
"SKRIIIEK!"

Herr Maus… gut, dass Sie gerade vorbeikommen! Könnten Sie uns vielleicht zum Revier mitnehmen, damit wir uns dort einen neuen Streifenwagen abholen?

Don Christensen (Story), **Paul Murry** (Zeichnung)

Aber sicher, steigen Sie ein! Ich bin ohnehin auf dem Weg zu Kommissar Hunter.

Er fragt sich nämlich, weshalb der **Rote Retter,** der Schrecken aller Schurken, nicht schon längst eingegriffen hat.

Das wüssten wir auch gern. Sonst war er stets zur Stelle, wenn irgendwo ein Verbrechen geschah.

Und so, wie es zur Zeit aussieht, würde Entenhausen ihn dringender denn je brauchen.

Sie sagen es!

Ich will Ihnen nicht unterstellen, dass Sie sich nicht auch alle Mühe geben, aber er ist irgendwie anders. Seine Ausstrahlung, sein Durchsetzungsvermögen, seine gesamte Erscheinung… er würde in Windeseile Herr der Lage werden.

Tja, in der Tat!

Vielen Dank, dass Sie uns gefahren haben.

War mir ein Vergnügen, meine Herren. Und geben Sie gut auf sich Acht!

Ah, Herr Maus, da sind Sie ja! Der Kommissar wartet schon auf Sie.

POLIZEI

Kommissar Hunter ruft Roter Retter, bitte melden Sie sich! Setzen Sie sich umgehendst mit mir in Verbindung…

Was tun Sie denn da?

Ich versuche schon seit Stunden, den Roten Retter über den geheimen Notfallsender zu erreichen, aber er antwortet einfach nicht… und kein Mensch weiß, wo er sein könnte.

Klingt gar nicht gut.

JUBILÄUMS-SAMMLUNG
COMICS IM MINI-FORMAT

HAPPY BIRTHDAY MICKY MAUS 1998

Nachbestellung Sammelschuber

Wenn du das Micky Maus-Magazin Nr. 42 mit dem Sammelschuber verpasst hast, kein Problem! Bestelle das Heft direkt beim Egmont Ehapa Verlag, „MM-Sammlung 70 Jahre", Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart.
Gib deine Adresse bitte gut leserlich an und lege einen Fünfmarkschein bei (Kosten für Heft 42, Porto u. Verpackung). Die Zusendung kann bis zu sechs Wochen dauern. Dieses Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht.
Österreich Überweise öS 39,- auf das Konto bei der PSK, Kto.-Nr. 7455.940. Bei Verwendungszweck bitte „MM 42" angeben. Name und Adresse auf dem Beleg nicht vergessen.
Schweiz Überweise sFr. 5.- auf das Postscheckkonto 80-7615-6 des Egmont Verlages, Kompltaktr. 56, CH-8308 Illnau.
Kennwort: Sammelschuber MM 42.

7 Jubiläums-Hefte mit heißen Informationen und den besten Micky Maus-Geschichten aus 70 Jahren!

Doch ich kann Ihnen nicht versprechen, dass ich auch Erfolg haben werde.

Weiß ich! Trotzdem, wenn es einer schafft, dann Sie.

POLIZEI

Das ist diesmal wirklich eine schwierige Aufgabe. Das Dumme daran ist vor allem, dass ich keinen Schimmer hab, wo ich mit der Suche anfangen soll.

Ah, da ist Goofy. Vielleicht weiß er ja was...

QUIETSCH!

Du, hast du mal kurz Zeit?

Eigentlich muss ich jetzt zur Arbeit.

Gar kein Problem! Ich fahre dich hin und wir reden unterwegs.

Tut mir Leid, Micky, aber mit einem Auto kommt man nicht zu meiner Arbeitsstelle.

Das geht nur mit meinem Motorroller. Aber der ist ein Zweisitzer.

Dann fahr ich eben bei dir mit.

Fertig? Dann halt dich jetzt gut fest.

Mach ich.

Und ab die Post! **Juhuu!**

Huch! W-was soll das? Wir steigen ja **senkrecht hoch!**

SWUSCH!

Nur die Ruhe, Micky! Ich hab doch gesagt, dass wir nicht fahren können.

?!

WIIIIISCH!!

Also, worüber wolltest du gerade mit mir reden?

Über den **Roten Retter.** Ich soll ihn ausfindig machen.

Tja, ich hab auch keine Ahnung, wo er zur Zeit ist. Aber wo er wohnt, das weiß ich… wenn dir das weiterhilft.

Echt? Und wo ist das?

Na, direkt vor uns. Noch eine Minute und wir sind da.

Nun hör aber auf! Vor uns befindet sich bloß eine dicke Wolke und damit hat sich's.

Eben nicht! Das hier ist so eine Art Spezialtarnwolke.

Auch der Rote Retter braucht mal etwas Ruhe und Erholung.

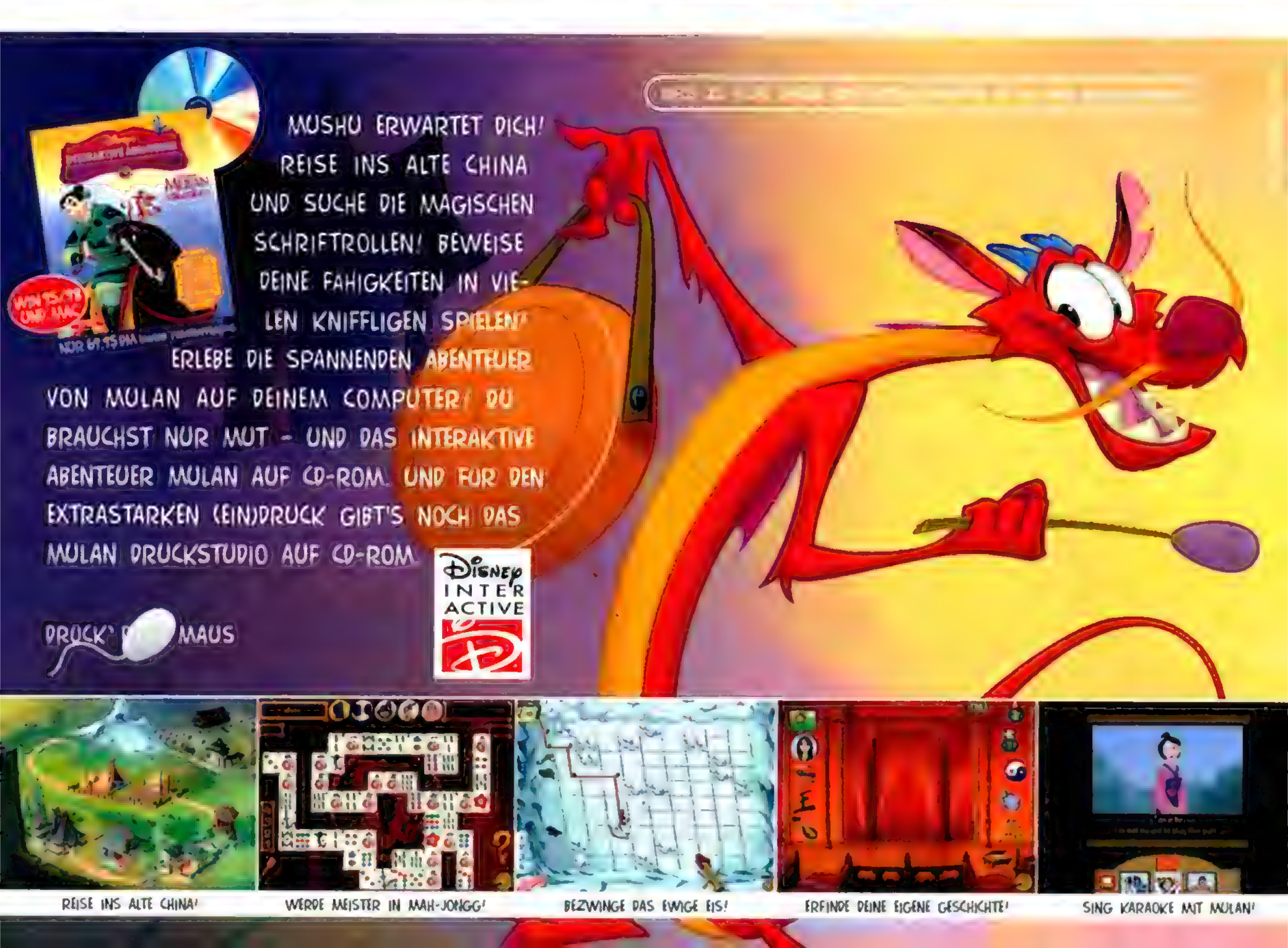
So was! Das ist ja ein richtiges Schloss in den Wolken!

Warte hier, Micky! Ich bring nur schnell die Sachen weg, dann zeig ich dir alles.
Aber beeil dich!

Sag mal, wie bist du überhaupt an diesen Job gekommen?
Da stand so eine Anzeige im Kurier...

Jemand suchte einen Gärtner. Ich hab mich gemeldet und das war's.
Und seit wann bist du hier der Gärtner?

Erst seit zwei Tagen. Da hat er mir gesagt, ich soll die Hecken und Bäume zuschneiden und das Haus aufräumen, während er fort ist. Aber dann war er plötzlich weg und seitdem mach ich mir richtige Sorgen.
Weil er noch fort ist?


MUSHU ERWARTET DICH!
REISE INS ALTE CHINA
UND SUCHE DIE MAGISCHEN
SCHRIFTROLLEN! BEWEISE
DEINE FAHIGKEITEN IN VIE-
LEN KNIFFLIGEN SPIELEN!
ERLEBE DIE SPANNENDEN ABENTEUER
VON MULAN AUF DEINEM COMPUTER! DU
BRAUCHST NUR MUT - UND DAS INTERAKTIVE
ABENTEUER MULAN AUF CD-ROM. UND FUR DEN
EXTRASTARKEN (EIN)DRUCK GIBT'S NOCH DAS
MULAN DRUCKSTUDIO AUF CD-ROM
MAUS
Disney INTER ACTIVE
REISE INS ALTE CHINA!
WERDE MEISTER IN MAH-JONGG!
BEZWINGE DAS EWIGE EIS!
ERFINDE DEINE EIGENE GESCHICHTE!
SING KARAOKE MIT MULAN!

Nein, sondern weil ich hier Tag und Nacht schufte, aber noch nicht mal die Hälfte geschafft habe. Was, wenn er zurückkommt, bevor ich mit allem fertig bin?

Falls er überhaupt je wieder zurückkommt… komm, vielleicht finden wir drinnen irgendwelche Spuren.

Die Spuren von ihm hab ich gestern spurlos weggeputzt.

Hm, da haben wir wohl Pech gehabt. Wo geht es da lang?

Soweit ich weiß, in die Garage. Aber hier hab ich mit dem Putzen noch nicht angefangen.

Gut! Und was ist da oben?

Also, da bin ich aber platt! Der hat ja für jedes Programm einen eigenen Fernseher! Das tät mir gefallen!

Von wegen Fernseher! Das ist eine Überwachungs-anlage für jeden Winkel Entenhausens.

Wie… du meinst, das da passiert alles in echt?

Allerdings! Deshalb konnte der Rote Retter auch immer so blitzschnell eingreifen!

Siehst du, mit diesen Knöpfen stellt er den Kamerawinkel ein oder er holt das Bild näher ran. Dann kann er genau sehen, wo was los ist…

Guck mal!

Du lieber Himmel! Scheint, als würden die zwei Typen einen Sprengsatz verbuddeln.

Ja.

Aber… Moment mal, das ist doch im Hof vom Polizeirevier! Die wollen die Polizei in die Luft jagen!

Nicht, wenn ich's verhindern kann… und da leider nur das Kostüm des Roten Retters da ist, werde ich für ihn einspringen.

Das muss ein Ersatzkostüm sein. Ehrlich, Micky, du siehst richtig flott darin aus.

Na, ich hoffe es.

FLUTSCH!

Und jetzt auf in den Kampf!

Genau, zeig's den Kerlen!

SCHWIRRRR!

Bin gespannt, wie die Gauner reagieren.

DER ROTE RETTER!

HURRA! ER IST WIEDER DA!

WUSCH!

SCHWIRR!

Im Namen des Gesetzes, hört sofort auf damit!

Kreisch! Der... der... der Rote Retter!

ZISCH!

BOFF!

ZACK!

Danke für die nette Begrüßung!

A-aber der Chef hat doch gesagt, der Typ wär erledigt!

Quatsch nicht, hau lieber hier ab!

So, das hätten wir!

RATSCH!

Für meinen ersten Einsatz gar nicht übel, denke ich. Aber jetzt muss ich den Kommissar in die Sache einweihen.

SCHWIRR!

Pst, Herr Kommissar, haben Sie einen Moment Zeit? Ich muss Ihnen was sagen.

So was! Der Rote Retter ist zurück!

Nein, schauen Sie genau hin... ich bin's.

Herr Maus! Fast wäre ich drauf reingefallen!

Sehr gut, denn dann werden sich auch die Gangster hoffentlich eine Weile davon täuschen lassen. Aber die Lage ist trotzdem ernster, als Sie dachten.

Wie meinen Sie das?

Die Comic-Parade

bei

RTL 2

Ich konnte gerade noch verhindern, dass zwei Kerle das Polizeirevier sprengen… und das heißt, die hatten es nicht auf Geld abgesehen, sondern auf **Sie.**

Das ist ja furchtbar.

Und ein Grund mehr, wieso Sie den Roten Retter dringend finden müssen!

Einen Anfang habe ich… ich weiß nämlich, wo sein Versteck ist.

Wirklich? Wie haben Sie es denn gefunden?

Na, ich würde sagen, ich hatte wohl einfach Glück gehabt. Möchten Sie vielleicht wissen, wo es ist?

Nein, lieber nicht. Je weniger Leute dieses Geheimnis teilen, desto besser.

Auch wieder wahr! Und als momentaner Roter Retter muss ich ohnehin Stillschweigen darüber bewahren!

Der geheimnisvolle Superheld ist auch anderswo das große Thema…

Aber Chef, er war's hundert Pro. Ich hab ihn mit meinen eigenen Glubschern gesehen.

Ich auch, und mir hat er sogar zwei Dinger verpasst.

Von wegen! Ihr habt's bloß wieder mal vermasselt.

Aber wenn ich, der **Gefährliche Gregor,** was plane, hat nichts schief zu gehen. Schreibt euch das hinter die Löffel!

Hau mal nicht so auf den Putz! Das war **mein** Plan.

Da schau her, Zwerg **Zwetschge** will auch was vom Ruhm. Und warum, bitte?

Weil mir deine Angeberei auf den Senkel geht, darum!

Ach ja?

Jawohl! Außerdem bist du viel zu dämlich, um so ein Ding zu planen.

He, Leute, seht mal, was in der Zeitung steht!

KURIER

ROTER RETTER KEHRT ZURÜCK!

Hm… was hältst du davon?

Der Typ ist garantiert ein Doppelgänger!

Genau das denke ich auch. Ich würde sagen, wir stellen ihm eine kleine Falle und überprüfen das mal.

Okay, einverstanden!

Ich muss jetzt los, Herr Kommissar. Sie wissen ja, das Verbrechen kennt keine Pause.

In Ordnung! Aber… äh, vergessen Sie nicht, dass Sie **nicht** der Rote Retter sind, Herr Maus!

SCHWIRR!

Sag mal, wenn er aber doch echt ist? Dann kann ihm die Rakete nichts tun, oder?

SCHWIRR!

Genau das will ich ja wissen.

Wenn sie ihm nichts ausmacht, ist er der Rote Retter… und wenn doch, hat der Typ Pech gehabt.

Klar, logo! Eine todsichere Methode, harrharr!

Wird die Rakete Micky treffen, wo ist der echte Rote Retter und was ist eigentlich mit Goofy? Wir werden es euch verraten – in der nächsten Micky Maus…

TOTALER TELEFONSPASS

Schon mal einen Telefonstreich gespielt? Nein? Dann wird es aber Zeit! Hier ein paar witzige Streiche, die dem Telefon nicht weh tun, aber das Streichopfer garantiert auf die Palme bringen.

Ein Klebestreifen auf die Hörmuschel geklebt, entpuppt sich sofort zu einem tollen Streich. Man hört nämlich nicht, wer anruft. Da kann der Telefonpartner noch so schreien, gegen diesen Streich kommt er nicht an.

Einen kleinen Klebestreifen auf die Sprechmuschel geklebt - kleiner Aufwand, große Wirkung! Man kann das Streichopfer einfach am anderen Ende der Leitung nicht verstehen. Ein Problem in der Leitung? Nein, nur einer von deinen Streichen!

Stehen dem Streichspieler zwei Telefone zur Verfügung, ist das geradezu eine Einladung zum Streich spielen. Wähl auf dem einen Telefon die Nummer deiner Tante an und auf dem zweiten Telefon die Nummer deiner Oma. Jetzt die Hörer gegeneinander halten. Ergebnis: Tante und Oma diskutieren, wer eigentlich von wem etwas wollte!

Habt ihr einen Anrufbeantworter? Also, wenn deine Eltern ihn nicht beruflich brauchen, sondern nur privat, kannst du Anrufer richtig schön reinlegen. Sprich einen neuen Text auf den Anrufbeantworter, so dass man meint, du wärst am Telefon, könntest den Anrufer aber nicht verstehen: „Hallo?... Wer ist da? ... Ist da jemand? ... Hallo? ... Da ich nix verstehe, hinterlass doch einfach eine Nachricht nach dem Piepton!"

EV-MM 4698/3

Jetzt auf Video!

Meer Spass für alle!

Wo Arielle und ihre Freunde auftauchen, gibt es viel Spaß mit toller Musik und lustigen Unterwasserabenteuern. Um die Liebe ihres Prinzen zu gewinnen, schließt sie einen gefährlichen Handel mit der Meerhexe Ursula. Arielles spannender Wettlauf mit der Zeit beginnt ...

FSK: o. A. gem. § 7 JOSchG. Laufzeit ca. 79 Min. Colour

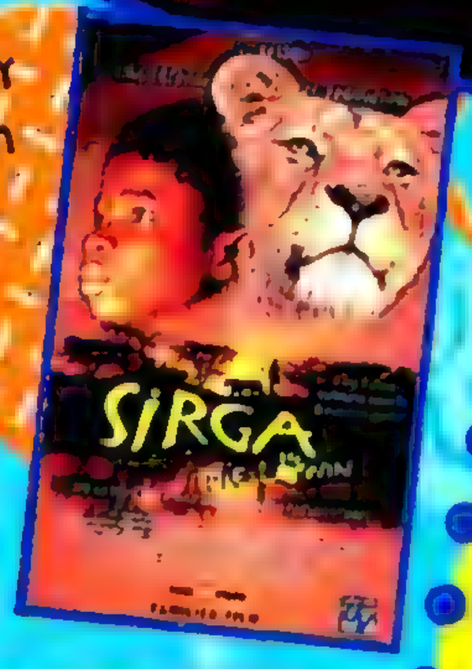
Disney Videos

ZAPP

Die tollsten Tipps für dich!

Sirga – Die Löwin

Oulé, der Häuptlingssohn, und die Löwin **Sirga** wurden am **selben Tag** geboren und wachsen wie Geschwister zusammen auf. Gemeinsam entdecken sie die **Geheimnisse** der Steppe. Oulé lernt mit wilden Tieren, Bäumen und dem Wind zu sprechen. Eines Tages sind die Löwen **verschwunden** und mit ihnen Sirga. Für Oulés tierische Freundin beginnt ein aufregendes **Abenteuer** in der Wildnis Afrikas.



Überall auf der Welt gibt es Projekte, mit denen sich Kinder aktiv für den **Umweltschutz** einsetzen. **Thomas Gottschalk** stellt sechs davon vor. Zum Beispiel das in Brasilien entstandene **„Bio-Apotheken-Theater"**. Dort stellen Kinder ihre selbst angebauten Heilpflanzen vor. In Italien haben Kinder einen mittelalterlichen **Kräutergarten** angelegt und dort lernen sie auch alles über **Recycling**. In Belgien, Indien, Kenia und Rußland gibt es ebenfalls **interessante** Projekte. Außerdem werden viele Ausschnitte aus **Disney-Filmen** gezeigt.

Disneytime:

Eine botanische (Um-)welt-Reise

IQ-Expander

15 Konzentrations- und Gedächtnisspiele bringen dich und bis zu drei weitere Spieler ganz schön auf Trab. Ihr müsst euch Bildserien merken, dürft in Labyrinthen die Orientierung nicht verlieren, müsst mit Köpfchen bei einem Kartenspiel gewinnen oder den Code eines Tresors knacken. Schon bald kannst du dir mehr merken als deine Lehrer oder Eltern! *(h.a.)*

Für PC von Ravensburger Interactive

Zapp-Spieletip

Sailor Moon Vol. 4
Power of Magic

Die TV-Serie „Sailor Moon" ist den Fans aus dem Fernsehen bekannt. Jetzt gibt es die magische Power-CD „Sailor Moon Vol. 4 - Power Of Magic". Zu hören sind topaktuelle Chart-Hits wie von Nana, Ace Of Base und Scooter. Neben viel Musik gibt es aber noch andere Überraschungen: den beliebten Fan-Treff, wo ihr Brieffreundschaften schließen könnt, neue Fan-Infos zu den Sailor-Kriegerinnen, Super-Poster und ein tolles Gewinnspiel, an dem ihr teilnehmen könnt. Viel Glück!

Musik

Spiele ohne Ende

Fun Online
www.funonline.de

TV

Gremlins – Kleine Monster

Die kleinen Monster kommen! Als ein Erfinder seinem Sohn ein teddybärähnliches Geschöpf zu Weihnachten schenkt, ahnen sie noch nichts von dem bevorstehenden Unglück. Denn bei der Berührung mit Wasser vermehrt sich das putzige Tierchen. Und nicht nur das: Die Gremlins verwandeln sich auch noch in absolut garstige Monster! Diese sorgen für ein absolut lustiges Chaos in der Stadt.

Fr. 13.11. 98
20:15 Uhr

und nachher!

LACHPARADE

„Schrecklich, unser Kanarienvogel hat gestern Benzin getrunken! Dreimal umkreiste er die Lampe, dann stürzte er ab!" - „Tot?" - „Nein, Sprit ausgegangen!"

Dominik aus Geisenfeld

In einem teuren Gourmet-Restaurant fragt der Oberkellner den Gast: „Wie fanden Sie die Seezunge, mein Herr?" „Rein zufällig, als ich die Zitronenscheibe auf den Tellerrand schob!"

Malte aus Schostens

Gespräch zwischen Vater und Tochter: „Vati, warum sind Elefanten so groß?" - „Ich weiß nicht!" - „Vati, warum ist die Erde rund?" - „Keine Ahnung!" - „Vati, stört es dich eigentlich, wenn ich so viel frage?" - „Nein, nein, frag ruhig, mein Kind, sonst lernst du ja nichts!"

Carola aus Garching

Zur Verschönerung des Wohnzimmers kauft Frau Niesenbroil ein großes Ölgemälde. Es zeigt das aufgepeitschte Meer im Sturm. „Das Bild ist wirklich sehr schön", meint Herr Niesenbroil „nur schade, dass der Maler so furchtbares Pech mit dem Wetter hatte!"

Christina aus Hirschau

Zwei Spatzen sitzen auf der Fernsehantenne. Die Spatzenfrau schluchzt herzzerreißend. Er versucht vergeblich, sie zu beruhigen. Schließlich schreit er verzweifelt: „Ich bin nicht verheiratet! Der Ring ist von der Vogelwarte."

Sebastian aus Arnsberg

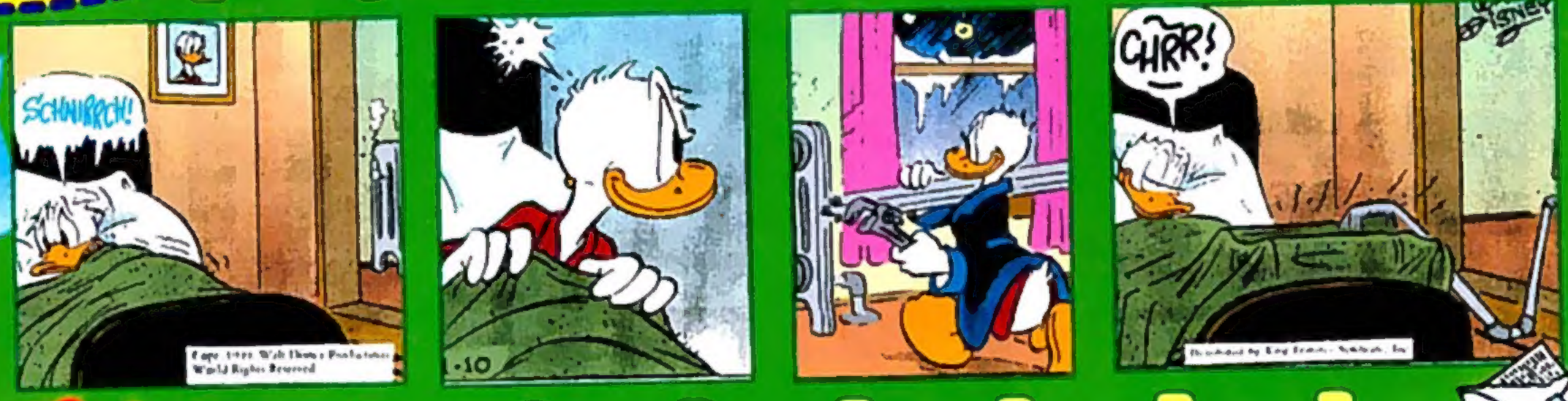
Lehrer fragt die Schüler: „Warum enthält die Milch auch Fett?" Fritzchen weiß die Antwort: „Weil sonst das Euter beim Melken **quietschen** würde!"

Benjamin aus Hausmannstätten (Österreich)

EV-MM 4698/4

Spaß mit Donald

Brr! Bibber! Frier!



Der Spruch des Tages: „Fährt der Traktor einmal schneller, sind die Hühner flach wie Teller!"

Dennis aus Brombachtal

WITZ DER WOCHE

Fritzchen erzählt seinem Freund: „Morgen haben wir keine Schule." - „Ja, warum denn nicht?" will der Freund wissen. „Unser Lehrer verreist." - „Und wohin?" - „Weiss ich nicht. Er hat heute nur gesagt, Schluss für heute, morgen fahre ich fort".

Ein geiziger Mann bei der Post: „Kostet der Name bei einem Telegramm wirklich nichts?" - „Nein." „Gut, mein Name ist: „John Montagmorgen kommen umfünf."

Henning aus Schwäb. Hall

Zwei Tausendfüßler sehen sich ein Fußballspiel an. Sagt der eine zum andern: „Hat der Klinsmann aber stramme Beine!" Meint der andere: „Ja, aber so wenige!"

Stefanie aus Schönwohld

Diesen tollen Witz schickte uns Christopher aus Mannheim. Als Dankeschön bekommt er ein tolles Disney Video.

Hast du einen Super-Witz auf Lager? Dann schicke ihn an das ***MICKY MAUS-Magazin, Stichwort: Witze, D-70146 Stuttgart.*** Der Witz der Woche wird mit einem exklusiven Geschenk belohnt, und für alle anderen veröffentlichten Witze gibt es einen Taschengeldzuschuß.

DAS NEUESTE AUS ENTENHAUSEN

Die Seite für Disney-Comic-Fans!

Happy Birthday MICKY

Zum Geburtstag gibt's alles Gute:

Micky Maus Jubiläumsband - auf über 250 Seiten die besten Comics von Micky. Mit Goldpräge-Glitzertitel. Ab 27.10.98 im Handel!

Micky Maus präsentiert - der tolle 100-Seiten-Spaß! Ab 27.10.98 im Handel!

Lustiges Taschenbuch - mit edlem Glitzertitel, lustigem Geburtstags-Comic und Extraseiten. Ab 13.10.98 im Handel!

ACHTUNG!

Große Geburtstags-Sonderaktion!

bei real,- riesig einkaufen und allkauf

sowie im Pressefach- und Bahnhofsbuchhandel.

Impressum: © DISNEY ENTERPRISES, INC. 1998. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland vom Egmont Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich vom Egmont Verlag Ges.m.b.H., Wienerbergstraße 31-39, A-1120 Wien, e-mail: EgmontWien@osj.egmont.com; in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau, e-mail: sceak@sce.egmont.com; Verantwortliche Redakteurin: Susanne Pohlmann, Redakteur: Joachim Stahl. Textbearbeitung Comic: Klaus Strzyz; Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Egmont Ehapa Verlag; Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: Maul Belser, Breslauer Str. 300, 90471 Nürnberg; Weiterverarbeitung: Buchbinderei-Großbetriebe Klemisch GmbH, Benzstr. 17, 70736 Fellbach.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Egmont Ehapa Verlag, Service-Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/7 25 22 35, Fax 0711/72 52-392, e-mail: service.direktvertrieb@ehapa.de; für die Schweiz: Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/726 94 44, Jahresabo-Preis sFr. 150.–, für Österreich: Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tel. 01/91 07 63 05, Fax. 01/8 15 66 91.

Redaktionssitz: Egmont Ehapa Verlag, 0711/79 71-508; e-mail: i.wagner@ehapa.de; Internet: http://www.ehapa.de

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disneys MICKY MAUS MAGAZIN

Trendy HANDY

Das coolste Handy seit Erfindung des Telefons! Darauf fällt garantiert jeder rein!

Ring, ring...

Hallo, hallo?

Hä?

Ätsch, das ist für mich, du Angeber!

Wow!

Jubiläums-Sammlung:

Comics im Mini-Format!

Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Pressefachhandel und Bahnhofsbuchhandel

PRESSE